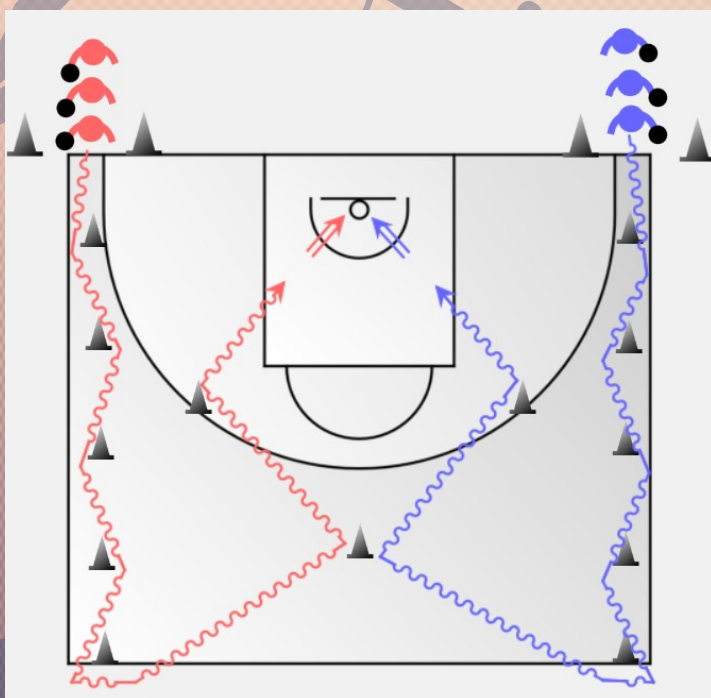




Le chamboule-tout!



Dextérité et tir



Déroulement



- Deux équipes s'affrontent sur un parcours en dribble.
- A chaque fois qu'un enfant croisera un plot, il le couchera ou, le relèvera s'il est déjà couché.
- Le parcours se termine par un tir.
- Si le tir est raté, l'enfant se remet dans la file d'attente.
- Si le panier est marqué, il reste derrière le panier.
- La première équipe qui se retrouve dans son intégralité derrière le panier remporte la manche.

Consignes



- L'enfant gardera un œil sur le panier durant son dribble.
- L'enfant ne doit pas arrêter son dribble lorsqu'il renverse un plot.

Les évolutions...



1. Changement de main en dribble à chaque plot - tir en course.
2. Première équipe à 10 pts. (Panier marqué: 1pt / panier raté: -1 pt)
3. Changement de main en dribble à chaque plot - tir extérieur zone restrictive.